



International Journal of World Civilizations and Philosophical Studies  
(IJWCPS)  
Universiti Sains Malaysia  
<https://ejournal.usm.my/ijwcps/>  
e-ISSN: 3030-5071  
Volume 1. Sept 2024: 153-169

Submission date: 21/07/2024 Accepted date: 03/08/2024 Published date: 01/09/2024

**Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)**  
*(A Gamification Approach among Students of the Institute of Teacher Education (ITE) during Their Professional Practice (Practicum))*

**Ahmad Farouq Ahmad Nasri\*, Khairani Zakariya, Muhammad Yusri Zahin Azhar & Tuan Muhammad Ariff Tuan Ismail**  
IPGM Kampus Tuanku Bainun, Pulau Pinang  
\*Corresponding author: [g-p19303001@moe-dl.edu.my](mailto:g-p19303001@moe-dl.edu.my)

**Abstrak**

Penggunaan unsur Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) dalam dunia pendidikan telah mewujudkan suatu pendekatan baharu yang dikenali sebagai pendekatan gamifikasi. Namun, penggunaan pendekatan ini dilihat masih kurang diterapkan oleh guru-guru di sekolah. Justeru, kajian berkaitan pendekatan gamifikasi telah dijalankan di peringkat Institut Pendidikan Guru (IPG) yang melibatkan pelajar opsyen Pendidikan Islamambilan Jun 2020 semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum). Kajian ini dijalankan bertujuan untuk mengkaji tiga objektif yang telah digariskan iaitu mengenal pasti tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi, tahap penggunaan pendekatan gamifikasi dan hubungan antara tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi. Reka bentuk kajian ialah menggunakan penyelidikan tinjauan dengan penyelidikan kuantitatif. Instrumen yang digunakan ialah soal selidik yang disebarikan melalui *Google Form* kepada 100 orang pelajar IPG. Data yang diperolehi di analisis menggunakan *Statistical Package for Social Science* (SPSS) versi 26. Hasil analisis menunjukkan tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi berada pada tahap yang tinggi (Min=3.64 SP=0.35) dan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi berada pada tahap yang rendah (Min=1.77 SP=0.62).

Sementara itu, terdapat hubungan yang negatif dan tidak signifikan antara tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi. Jadi, kajian ini diharapkan dapat diluaskan supaya dapat melibatkan ramai responden dalam kalangan pelajar IPG pada masa akan datang.

**Kata Kunci:** pendekatan gamifikasi; tahap pengetahuan; Institut Pendidikan Guru (IPG); pelajar IPG; tahap penggunaan.

### **Abstract**

The integration of Information and Communication Technology (ICT) elements in the educational field has created a new approach known as gamification. However, the use of this approach is to be still less applied by teachers in schools. Therefore, a study related to the gamification approach was conducted at the level of the Institute of Teacher Education (ITE) involving students of the Islamic Education June 2020 intake during Professional Practice (Practicum). This study was aimed to assess the three objectives that have been outlined, namely identifying the level of knowledge of the gamification approach, the level of use of the gamification approach, and the relationship between the level of knowledge of the gamification approach and the level of use of the gamification approach. The study used a survey with quantitative research design. The instrument used is a questionnaire that was distributed via Google Form to 100 TEI students. The data was obtained from the analysis using Statistical Package for Social Science (SPSS) version 26. The results of the analysis indicated a high level of knowledge about gamification (Mean=3.64 SD=0.35) and the level of use of the gamification approach is low (Mean=1.77 SD=0.62). Additionally, the study found a negative and insignificant relationship between the level of knowledge of the gamification approach and the level of use of the gamification approach. The study hopes to expand so that it can involve m respondents among ITE students in the future.

**Keywords:** gamification approach; level of knowledge; Institute of Teacher Education (ITE); ITE students; level of use.

## Pengenalan

Perkembangan Teknologi Maklumat dan Komunikasi (TMK) berjaya melahirkan satu kaedah baharu iaitu kaedah gamifikasi. (Azman Abdul Rahman et al, 2017). Dalam dunia Pendidikan, gamifikasi merupakan pendekatan yang menerapkan unsur permainan dalam proses Pengajaran dan Pembelajaran (PdP). Menurut Syed Yusud Syed Husain et al. (2014) yang menjelaskan bahawa dalam konteks pendidikan, pendekatan gamifikasi yang menggunakan elemen permainan dapat merangsang dan memberikan motivasi kepada pengamalnya agar pengajaran dapat diintegrasikan dalam bentuk permainan. Dalam hal ini, murid-murid dapat bermain dan dalam masa yang sama juga dapat mempelajari sesuatu perkara. Menurut Kitikedizah Hambali & Maimun Aqsha Lubis (2022) yang menjelaskan bahawa aktiviti permainan seperti *Kahoot* bersifat santai tetapi dapat mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif dan menyeronokkan. Oleh itu, pendekatan gamifikasi merupakan antara contoh pendekatan terbaik yang perlu diketahui dan digunakan oleh setiap pendidik termasuklah pelajar Institut Pendidikan Guru (IPG) sebagai persediaan menjadi guru sebenar pada masa akan datang.

Penggunaan pendekatan gamifikasi memerlukan seseorang pendidik itu untuk mahir dalam menggunakan TMK. Namun begitu, pada masa kini masih terdapat di antara pada pendidik yang kurang berpengetahuan dalam pelaksanaan TMK. Menurut Ahmad Shahril Muhd Nafiah & Mashitoh Hashim (2021) mendapati bahawa tahap kesedian guru pelatih dari aspek pengetahuan terhadap pelaksanaan TMK berada pada tahap yang sederhana dengan min: 2.86 dan Sisihan Piawai (SP): 0.90. Perkara ini turut disokong oleh kajian Ahmad Fikrul Amin (2023), yang mendapati bahawa pengetahuan Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam menggunakan teknologi berada pada tahap sederhana rendah iaitu min: 2.96 dan SP: 0.06. Kedua-dua kajian di atas menunjukkan bahawa GPI dan guru pelatih masih mempunyai pengetahuan asas dalam menggunakan teknologi tetapi belum mencapai kepada tahap mahir yang sepatutnya ada pada diri setiap pendidik yang mana telah mendapatkan latihan yang secukupnya. Oleh itu, setiap pendidik dilihat masih belum mencapai tahap yang memuaskan dalam penggunaan TMK untuk mewujudkan pengajaran yang berkualiti.

Seterusnya, pendekatan bermain atau juga dikenali sebagai pendekatan gamifikasi dilihat masih kurang diterapkan oleh setiap guru semasa PDP. Perkara ini dapat dibuktikan melalui kajian Aliza Ali & Zamri Mahamod (2015) yang mendapati bahawa cara pengajaran sedia ada guru tidak menfokuskan kepada pendekatan bermain. Buktinya, melalui hasil temu bual, empat daripada sepuluh orang guru sekolah rendah memberikan respon bahawa mereka jarang menggunakan pendekatan bermain di sekolah. Perkara ini dapat dikaitkan dengan kajian Mohd Faruze Iberahim & Norah Md Noor (2020) yang mendapati bahawa amalan gamifikasi guru-guru sekolah rendah berada pada tahap yang sederhana iaitu dengan min= 2.86 dan sisihan piawai= 0.67. Dalam hal ini menunjukkan bahawa seseorang guru itu masih lagi mengamalkan pengajaran yang lama dan hanya berpusatkan guru. Menurut kajian Rosnani Hashim et al. (2022), yang mendapati bahawa GPI kerap mengamalkan pengajaran berpusatkan guru berbanding pengajaran berpusatkan murid. Perkara ini dapat dibuktikan melalui dapatan soal selidik yang menunjukkan bahawa purata min bagi pembelajaran berpusatkan guru ialah 3.69 manakala purata min bagi pembelajaran berpusatkan pelajar ialah 3.13. Oleh itu, penggunaan pendekatan yang menarik dalam memberi keberkesanan dalam PdP masih dilihat kurang diterapkan oleh guru-guru di sekolah.

Huraian di atas menunjukkan bahawa pengetahuan guru itu masih kurang memberangsangkan kerana masih menggunakan kaedah yang sama walaupun telah mengalami perubahan zaman. Tambahan pula, walaupun setiap guru telah diberikan latihan sebelum mereka bergelar guru. Dalam hal ini, Pelajar IPG juga tidak dikecualikan. Berdasarkan kajian terdahulu, terdapat banyak kajian yang dilakukan berkaitan pendekatan gamifikasi. Namun begitu, sampel mereka terdiri daripada dalam kalangan guru (Mohd Faruze Iberahim & Norah Md Noor, 2019) dan pelajar universiti (Nur Fatin Hayati Azmi & Zarima Mohd Zakaria, 2020). Kajian terhadap pelajar IPG masih sangat terhad. Melihat kepada permasalahan ini telah mendorong pengkaji untuk melaksanakan kajian tentang pendekatan gamifikasi di IPG.

Kajian ini dijalankan adalah untuk memenuhi objektif berikut:

1. Mengenal pasti tahap pengetahuan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum).
2. Mengenal pasti tahap penguasaan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum).
3. Mengenal pasti hubungan antara tahap pengetahuan pendekatan Gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum).

Berdasarkan objektif kajian, soalan kajian adalah seperti berikut :

1. Apakah tahap pengetahuan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum)?
2. Apakah tahap penggunaan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum).?
3. Adakah terdapat hubungan antara tahap pengetahuan pendekatan Gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan Gamifikasi dalam kalangan Pelajar IPG tentang semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum)?

Berdasarkan soalan kajian, hipotesis kajian adalah seperti berikut :

*H1*: Terdapat hubungan positif yang signifikan secara statistik antara tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPG semasa menjalani amalan profesional (praktikum)

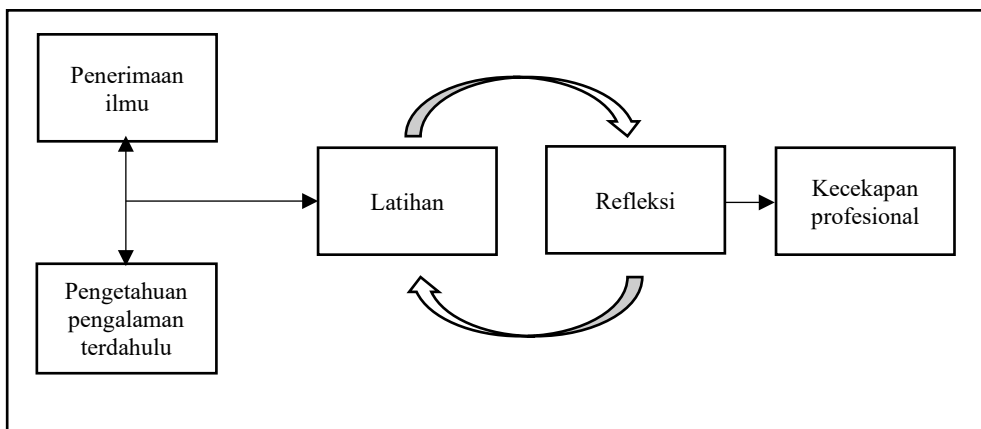
Kajian ini penting kepada Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dalam mempersiapkan guru-guru dengan kemahiran pedagogi yang kreatif dan inovatif dalam menyampaikan PdP. Dalam masa yang sama, pihak Institut Pendidikan Guru Malaysia (IPGM) juga dapat mengatur strategi yang sewajarnya dalam mempersiapkan guru-guru pelatih dengan ilmu

pengetahuan sebagai persediaan kepada mereka dalam menghadapi cabaran sebagai seorang guru yang sebenar. Kajian ini juga membantu Guru Pendidikan Islam (GPI) dalam meningkatkan kualiti pengajaran mereka menjadi lebih baik dan membantu pelajar IPG menambah pengetahuan mereka tentang pendekatan gamifikasi.

## Sorotan Literatur

Model kajian yang digunakan adalah Model Reflektif Wallace (1991). Model tersebut membincangkan bahawa seorang guru itu pastinya mempunyai pengetahuan dan pengalaman sedia ada tentang bidang tugasnya.

**Rajah 1. Kerangka Model Reflektif Wallace (1991)**

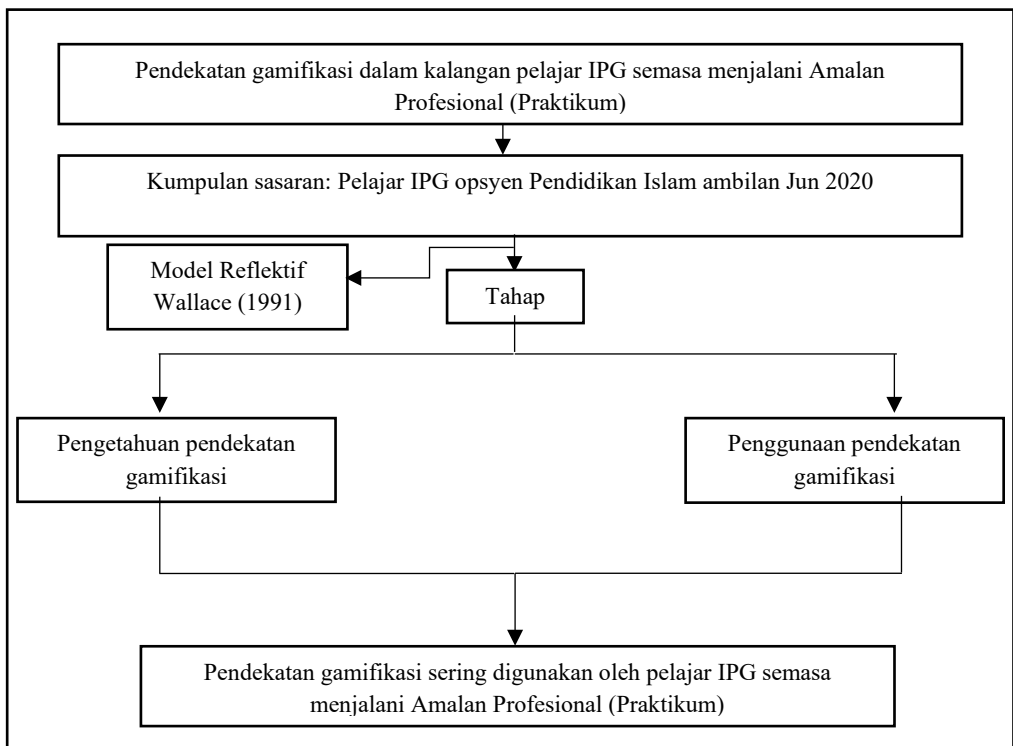


*Sumber: Wallace (1991)*

Penggunaan frasa ‘penerimaan ilmu’ dalam model tersebut bermaksud pengetahuan tentang pelbagai konsep, data dan teori yang bersesuaian dengan bidang yang diajarkan. Pengetahuan ini juga meliputi kaedah pengajaran sehingga berlakunya penilaian dalam proses pembelajaran (Schon dalam Wallace, 1991). Frasa ‘pengetahuan pengalaman terdahulu’ pula bermaksud pengetahuan yang diperoleh daripada pengalaman mengajar. Oleh itu, kedua-dua istilah merupakan istilah yang berbeza. Perkara ini telah disebutkan oleh Wallace (1991) yang menyatakan bahawa istilah “penerimaan pengetahuan” adalah berbeza dengan jenis

pengetahuan yang lain iaitu “pengetahuan pengalaman terdahulu”. Namun begitu, kedua-dua istilah ini dilihat saling berkait. Dalam hal ini guru akan menggunakan pengetahuan yang ada di dalam dirinya dan pengalamannya untuk di praktikkan ke dalam bilik darjah. Selepas itu, guru dapat melakukan refleksi selepas proses pengajaran. Menurut Wallace (1991), guru akan membuat refleksi diri tentang kebaikan dan keburukan yang dapat dikenal pasti. Hal ini memungkin mereka untuk memikirkan tentang apa yang perlu dielakkan pada masa hadapan dan apa yang dapat diulangi semula. Oleh itu, model tersebut membantu guru tentang bagaimana guru dapat mengaplikasikan pengetahuan dan pengalaman mereka ke dalam proses pembelajaran seterusnya membuat refleksi ke arah mencapai kecekapan profesional dalam memperoleh pembelajaran yang berkesan. Rajah 2 ialah kerangka kontekstual yang dibuat bagi memberi gambaran awal tentang pelaksanaan kajian yang akan dijalankan.

**Rajah 2.** Kerangka Kontekstual Kajian Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)



Kerangka kontekstual pada rajah di atas di bina berdasarkan Model Reflektif Wallace (1991). Model tersebut menunjukkan ketepatan dengan tahap pengetahuan dan tahap penggunaan. Hal ini disebabkan setiap pelajar IPG telah didedahkan dengan ilmu berkaitan pendekatan gamifikasi dan TMK Ketika berada di IPG. Mereka juga pastinya mempunyai pengalaman dalam mengapikasi dan menggunakannya. Oleh itu setiap pelajar IPG dapat menerapkan pengetahuan dalam diri mereka berdasarkan pengalaman yang telah dilalui oleh mereka untuk mengaplikasikannya semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum). Tambahan pula, perkara tersebut menjadi perhubungan antara satu sama lain. Sekiranya, mereka mempunyai pengetahuan yang tinggi pasti tahap penggunaan mereka akan turut tinggi. Oleh itu, model tersebut membantu kajian dijalankan secara lebih telus.

### **Metodologi Kajian**

Reka bentuk kajian yang digunakan ialah kajian tinjauan yang merupakan penyelidikan kuantitatif. Melalui reka bentuk ini, pengkaji dapat mengumpul data dan maklumat terus daripada responden berkaitan tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum).

Kaedah pensampelan yang digunakan ialah kaedah pensampelan kebarangkalian iaitu pensampelan rawak mudah. Dalam kajian ini, Melalui pensampelan ini, pengkaji telah menyediakan senarai lengkap populasi kajian dan mengundi secara rawak. Populasi tersebut untuk memilih sampel berdasarkan peluang dan kebarangkalian. Populasi adalah terdiri daripada pelajar IPG opsyen Pendidikan Islam ambilan Jun 2020 seramai 122 orang.

Menurut jadual Krejcie & Morgan (1970), sampel yang terlibat adalah seramai 94 orang daripada 122 orang sebagai responden kajian. Namun begitu, sampel yang terlibat dan berjaya di kumpul adalah seramai 100 orang iaitu 82% daripada populasi asal peserta kajian. Menurut Gay (1992), minimum 10% - 20% sampel daripada populasi sudah mencukupi untuk mendapat kesahan dan kebolehpercayaan dalam kajian. Jadi, sampel di dalam kajian ini telah mencapai standard sedia ada untuk memperoleh dapatan kajian.



Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengukur data yang hendak di kumpulkan (Thalha Al-Hamed & Budur Anufia, 2019). Oleh itu, pengkaji menggunakan instrumen soal selidik *Google Form* dalam mengumpul data daripada responden kajian. Item di dalam soal selidik *Google Form* telah dibina dan diubah suai melalui kajian-kajian terdahulu mengikut kepada keperluan kajian.

Kesahan merujuk kepada sejauh mana sesuatu alat ukur berjaya mengukur apa yang sepatutnya diukur (Muhd Majid Konteng, 2004). Soal selidik yang dibuat dianggap berjaya apabila dapat mengukur dapatan kajian sehingga mencapai hasil kajian. Oleh itu, soal selidik *Google Form* yang dihasilkan telah mendapat pengesahan daripada tiga orang pakar iaitu pakar kandungan, pakar bidang Pendidikan Islam dan pakar bahasa bagi memastikan soal selidik tersebut tepat dan sesuai untuk diedarkan kepada responden.

Pengkaji menjalankan kajian rintis kepada pelajar opsyen Pendidikan Islam IPG Pulau Pinang seramai 30 orang kerana mempunyai latar belakang yang sama dengan responden kajian. Melalui kajian rintis yang dijalankan, pengkaji mendapat maklumat awal tentang kebolehpercayaan item yang dibina melalui nilai *Alpha Cronbach*. Secara keseluruhan nilai *Alpha Cronbach* adalah 0.88 yang mana nilai *Alpha Cronbach* pada bahagian A adalah 0.75 dan nilai *Alpha Cronbach* pada bahagian B adalah 0.75. Oleh itu, setiap item pada setiap bahagian soal selidik ini diterima tanpa adanya satu pun item yang dibuang. Hal ini disebabkan nilai *Alpha Cronbach* bagi setiap bahagian melebihi 0.7. perkara ini dapat dibuktikan melalui Bond & Fox (2015) yang menyatakan berdasarkan model pengukuran *Rasch*, skor nilai *Alpha Cronbach* yang boleh diterima adalah 0.71-0.99.

Selepas mendapat data yang sebenar, pengkaji menggunakan perisian *Statistical Package for the Social Science (SPSS)* versi 26 untuk menganalisis data daripada responden. Tatacara penganalisisan data bagi kajian kuantitatif terdiri daripada statistik deskriptif (*descriptive statistic*) dan statistik takbiran (*inferential statistic*). (Lee Keok Cheong et al, 2018). Oleh itu, soalan kajian satu dan dua dianalisis secara deskriptif iaitu data di persembahkan dalam bentuk taburan min dan sisihan piawai. Manakala,

soalan kajian tiga di analisis secara inferens iaitu analisis bukan parametrik ujian korelasi pekali *Spearman's Rho*.

## Dapatan dan Perbincangan

### Soalan Kajian 1: Apakah Tahap Pengetahuan Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)?

Tahap pengetahuan pelajar IPG tentang pendekatan gamifikasi adalah tinggi iaitu pada skor min 3.64 dan SP=0.35.

**Jadual 1. Taburan Min Keseluruhan bagi Tahap Pengetahuan Pelajar IPG Tentang Pendekatan Gamifikasi**

Statistik Deskriptif					
	Bilangan	Minimum	Maksimum	Min	Sisihan Piawai
Tahap Pengetahuan	100	2.90	4.00	3.64	0.35
<i>Valid N (listwise)</i>	100				

Perincian bagi tahap pengetahuan tinggi ini boleh dilihat pada Jadual 4. Tiga nilai min yang menunjukkan nilai tertinggi ialah item B09 'Gamifikasi menjadikan PdP menjadi lebih aktif' (Min=3.82 SP=0.39), diikuti item B06 'Guru perlu kreatif dalam melaksanakan aktiviti gamifikasi' (Min =3.80 , SP=0.40), dan item B07 'Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran' (Min =3.79 SP=0.41).

**Jadual 2. Skor Min bagi Setiap Item Tahap Pengetahuan Pelajar IPG Tentang Pendekatan Gamifikasi**

Soalan Kajian	Min	Sisihan Piawai (SP)	Interprestasi
B01 : Gamifikasi adalah pembelajaran berasaskan permainan yang berpusatkan kepada pelajar	3.70	0.50	Tinggi

B02 : Gamifikasi kerap digunakan dalam Pengajaran dan Pembelajaran (PdP) berbanding daripada kaedah tradisional di sekolah	3.12	0.86	Tinggi
B03 : Gamifikasi merupakan permainan berasaskan teknologi yang memerlukan kemahiran dan kepakaran menggunakan teknologi sebagai bahan utama	3.63	0.51	Tinggi
B04 : Gamifikasi juga merupakan kaedah yang boleh menggabungkan permainan bukan berasaskan teknologi dan permainan berasaskan teknologi	3.64	0.54	Tinggi
B05 : Gamifikasi adalah kaedah yang melibatkan tiga aspek utama iaitu kognitif, afektif dan psikomotor	3.66	0.51	Tinggi
B06 : Guru perlu kreatif dalam melaksanakan aktiviti gamifikasi	3.80	0.40	Tinggi
B07 : Gamifikasi adalah aktiviti permainan yang dapat mendorong penyertaan dan penglibatan pelajar dalam pembelajaran	3.79	0.41	Tinggi
B08 : Gamifikasi mempunyai pendekatan dalam menerapkan budaya inovatif dalam pengajaran dan pembelajaran	3.73	0.45	Tinggi
B09 : Gamifikasi menjadikan PdP menjadi lebih aktif	3.82	0.39	Tinggi
B10 : Gamifikasi juga boleh dijalankan di luar bilik darjah	3.54	0.67	Tinggi
<b>Keseluruhan</b>	<b>3.64</b>	<b>0.35</b>	<b>Tinggi</b>

*Sumber: Soal selidik Ahmad Farouq (2023)*

Tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPGMKTB berada pada tahap yang tinggi. Kesemua item (10 item) menunjukkan interpretasi yang tinggi. Perkara ini menunjukkan bahawa setiap pelajar IPGMKTB mempunyai pengetahuan yang tinggi tentang pendekatan gamifikasi dan pastinya mereka mahir dalam mengaplikasikannya semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum). Perkara ini selari dengan kajian Nurfatin Hayati & Zarima (2020), yang mendapati bahawa tahap pengetahuan gamifikasi dalam kalangan guru pelatih UPSI berada pada tahap yang tinggi.

## Soalan Kajian 2: Apakah Tahap Penggunaan Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)?

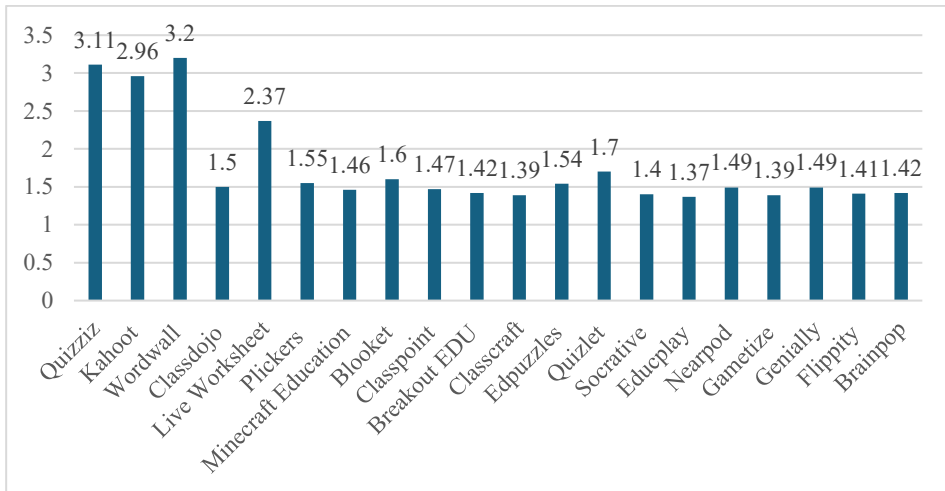
Tahap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPGKTB semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum) adalah rendah iaitu dengan skor min 1.77 dan SP=0.62 pada nilai interpretasi rendah.

**Jadual 3. Skor min keseluruhan bagi kekerapan penggunaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPG semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum)**

Statistik Deskriptif					
	Bilangan	Minimum	Maksimum	Min	Sisihan Piawai
Kekerapan Penggunaan	100	1.00	4.00	1.7620	.61755
<i>Valid N (listwise)</i>	100				

Jika diperincikan tiga pendekatan gamifikasi yang mempunyai nilai min tertinggi semasa menjalani Amalan Profesional (praktikum) dimulai dengan nilai skor min yang paling tinggi iaitu item C03 'Wordwall' (Min=3.20, SP = 1.00), diikuti item C01 'Quizziz' (Min=3.11, SP = 1.05), seterusnya ialah item C02 'Kahoot' (Min =2.96, SP=1.04).

**Rajah 3. Skor Min Keseluruhan bagi Kekerapan Penggunaan Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)**



Secara keseluruhan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPG semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum) berada pada tahap yang rendah. Perkara ini bertentangan dengan kajian Mohd Faruze Ibrahime & Norah Md Noor (2020) yang mendapati bahawa amalan gamifikasi guru-guru sekolah rendah di Johor berada pada tahap sederhana. Hasil kajian mendapati bahawa tiga pendekatan gamifikasi yang sering digunakan adalah “*Wordwall*”, “*Quizizz*” dan “*Kahoot*”. Ketiga-tiga pendekatan gamifikasi tersebut telah diakui keberkesannya dalam PDP. Perkara ini dapat dikaitkan dengan kajian Zur’ain Zaini & Khadijah Abdul Razak (2022) yang mendapati bahawa murid menunjukkan minat dan bermotivasi dengan penggunaan gamifikasi *Kahoot*, *Quizizz* dan *Wordwall* dalam Pendidikan Islam.

### Soalan Kajian 3: Adakah Terdapat Hubungan di antara Tahap Pengetahuan Pendekatan Gamifikasi dengan Tahap Penggunaan Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)?

Berdasarkan hasil analisis ujian *Spearman's Rho*, terdapat hubungan negatif yang tidak signifikan secara statistik antara tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi dengan tahap penggunaan pendekatan gamifikasi dalam kalangan pelajar IPG semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum). Maka, hipotesis alternatif ditolak.

**Jadual 4. Hubungan di antara Tahap Pengetahuan Pendekatan Gamifikasi dengan Tahap Penggunaan Pendekatan Gamifikasi dalam Kalangan Pelajar IPG semasa Menjalani Amalan Profesional (Praktikum)**

		Korelasi	
Tahap pengetahuan			Tahap penggunaan
		Korelasi <i>Spearman's Rho</i>	-.054
		<i>Sig. (2-tailed)</i>	.298
	N		100

Dapatan analisis dalam Jadual 4 di atas menunjukkan bahawa pekali Korelasi *Spearman's Rho* antara tahap pengetahuan dengan tahap penggunaan adalah  $r=-0.054$ ,  $P=0.298$  ( $p>0.05$ ). *two tailed*,  $N=100$ . Hal ini menunjukkan bahawa tiada hubungan di antara dua pemboleh ubah tersebut. Berdasarkan Cohen (1988), nilai pekali  $r$  yang kurang daripada 0.2 menunjukkan tiada korelasi antara hubungan pemboleh ubah tersebut.

### Kesimpulan, Implikasi dan Cadangan

Berdasarkan dapatan kajian, pelajar IPG mempunyai pengetahuan yang tinggi tentang pendekatan gamifikasi. Namun, mereka kurang menggunakan pendekatan gamifikasi semasa menjalani Amalan Profesional (Praktikum). Pada peringkat awal, pengkaji menjangkakan bahawa apabila tahap pengetahuan pendekatan gamifikasi tinggi, maka tahap penggunaan pendekatan gamifikasi akan turut tinggi. Namun, dapatan kajian bertentangan dengan jangkaan pengkaji. Oleh itu, perkara tersebut menyebabkan hipotesis kajian telah ditolak.

Dapatan kajian telah memberikan implikasi kepada pelajar IPG lebih giat dan aktif dalam mempraktikkan pengetahuan sedia ada dalam diri mereka ke arah menjadikan PdP menjadi lebih menarik dalam mewujudkan proses penyampaian lebih berkesan. Tambahan pula, pihak IPGM juga dapat merancang program yang bersesuaian tentang pendekatan gamifikasi sebagai persediaan kepada pelajar IPGM sebelum bergelar guru yang sebenar. Dalam masa yang sama, membantu pihak KPM untuk mengenal pasti kelebihan dan kelemahan berdasarkan hasil kajian dalam mengatur strategi yang sewajarnya dalam meningkatkan mutu pendidikan ke arah yang lebih berkesan.

Pengkaji mendapati bahawa terdapat beberapa perkara yang boleh ditambah baik dalam kajian ini bagi tujuan kajian lanjut pada masa akan datang. Pengkaji mencadangkan agar pengkaji-pengkaji lain dapat meluaskan lagi skop kajian. Peluasan ini adalah meliputi mahasiswa Pendidikan Islam di universiti-universiti awam dan swasta dan Guru-guru Pendidikan Islam di sekolah rendah dan menengah. Selain itu, pengkaji juga mencadangkan agar pengkaji-pengkaji lain menambah instrumen kajian dalam proses pengumpulan data. Perkara ini bagi mengukuhkan dapatan yang diperolehi. Dalam masa yang sama, pengkaji juga mencadangkan agar kajian ini dijalankan dalam bentuk kajian yang lain.

## Rujukan

- Ahmad Fikrul Amin. (2023). Pengetahuan dalam mengintegrasikan teknologi maklumat dan komunikasi (TMK) dalam pengajaran dan pembelajaran: Tinjauan guru pendidikan Islam di zon Keramat. *QALAM International Journal of Islamic and Humanities Research*, 60-76.
- Ahmad Shahril Muhd Nafiah, & Mashitoh Hashim. (2021). Tahap kesediaan guru pelatih terhadap pelaksanaan pemikiran komputasional. *Journal of ICT in Education (JICTIE)*, 81-103.
- Aliza Ali, & Zamri Mahamod. (2015). Analisis keperluan terhadap pengguna sasaran modul pendekatan berasaskan bermain bagi pengajaran dan pembelajaran kemahiran bahasa kanak-kanak prasekolah. *Jurnal Kurikulum dan Pengajaran Asia Pasifik*.

- Azman Abdul Rahman, et al. (2017). Gamifikasi dalam pendidikan Islam berasaskan Global Zakat Game versi 1.0 (GZG). *Al-Qanatir International Journal of Islamic Studies*, 6(1), 1-9.
- Bond, T. G., & Fox, C. M. (2015). *Applying the Rasch model: Fundamental measurement in the human sciences* (3rd ed.). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Cohen, J. (1988). Set correlation and contingency tables. *Applied Psychological Measurement*, 12(4), 425-434.
- Gay, L. (1992). *Education research competencies for analysis and application*. London: Charles E. Milton Keynes Philadelphia Company.
- Kitikedizah Hambali, & Maimun Aqsha Lubis. (2022). Kepentingan gamifikasi dalam pengajaran dan pemudahcaraan (PdPC) pendidikan Islam. *ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J)*, 58-64.
- Krejcie, R., & Morgan, D. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 607-610.
- Lee Keok Cheong, et al. (2018). *Penyelidikan dalam pendidikan*. Shah Alam: Oxford Fajar Sdn. Bhd.
- Muhd Majid Konteng. (2004). *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Faruze Iberahim, & Norah Md Noor. (2019). Amalan gamifikasi dalam pengajaran dan pembelajaran guru-guru di sekolah rendah negeri Johor. *Innovative Teaching and Learning Journal*, 8-14.
- Nur Fatin Hayati Azmi, & Zarima Mohd Zakaria. (2020). Gamifikasi dalam kalangan guru pelatih UPSI semasa menjalani latihan mengajar di sekolah. *International Journal of Modern Education (IJMOE)*, 56-67.
- Syed Yusud Syed Husain, et al. (2014). Digital game-based learning for remedial mathematics students: A new teaching and learning



approach in Malaysia. *International Journal of Multimedia and Ubiquitous Engineering*, 325-338.

Thalha Al-Hamed, & Budur Anufia. (2019). Resume: Insteumen pengumpulan data. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN).

Wallace, M. (1991). *Training foreign language teachers*. Cambridge: Cambridge University Press.

Zur'ain Zaini, & Khadijah Abdul Razak. (2022). Minat dan motivasi murid terhadap penggunaan interaktif dalam pendidikan Islam. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*.